

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Secara keseluruhan proses pembelajaran yang dilaksanakan sangat membantu siswa untuk lebih memahami materi karena siswa lebih termotivasi dengan adanya *games-games* yang dibuat dalam bentuk tournament sehingga siswa kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan aktif, efektif, dan membuat senang siswa. Dari data observasi *On Task dan Off Task* sikap siswa terlihat lebih dominan walaupun tidak menyeluruh tetapi ada perubahan yang meningkat dibandingkan pada siklus II.
2. Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 65,69 sedangkan ketuntasan belajarnya hanya mencapai 75%, pada siklus II ada peningkatan yakni rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70 dan ketuntasan belajarnya mencapai 80%, sedangkan pada siklus III rata-rata hasil belajarnya lebih meningkat sehingga mencapai 73,05 dengan ketuntasan belajarnya 85%. Hal ini menunjukkan besarnya pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV)
3. Sikap dan pendapat siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) ternyata dapat menimbulkan rasa senang, ketertarikan, dan ketidakbosanan serta lebih termotivasi lagi

untuk memahami konsep materi dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa yang menjawab “ya” untuk pernyataan positif yaitu sebanyak 70,42%, kadang-kadang sebanyak 18.71% dan yang menjawab tidak sebanyak 10.87% . Untuk pernyataan negatif, sebagian besar siswa menjawab tidak sebanyak 71.5%, kadang-kadang 19% dan yang menjawab ya sebanyak 9.5%. Ini artinya sebagian besar siswa menjawab tidak dengan pernyataan model pembelajaran pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) sangat membosankan, kurang bermanfaat, dan siswa tidak senang cara guru mengajar.

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat mengembangkan dan menggunakan pendekatan pembelajaran yang bervariasi disesuaikan dengan pokok bahasan yang akan diberikan, dan guru harus merencanakan pembelajaran seefektif mungkin dan dengan persiapan yang optimal, serta memberikan pelajaran tambahan di luar jam pelajaran.
2. Siswa harus belajar aktif, semangat, gembira, dan senang (*learning by fun*) khususnya belajar matematika.